■ 1. **維持フェイズ**

1.Stability 判定
・成功：Unrest を 1 減少させる。もし Unrest が 0 の時に成功したら、1BP を得る。
・失敗：判定に 5 以上失敗したときには、Unrest が 2 上昇する。
2.Treasury BP から Consumption を引く。BP がマイナスのまま維持フェイズが終了したら、Unrest が 2 上昇する。
3.Magic Item スロットを埋める
4.Unrest が 11 以上なら、支配しているヘックスを一つ失う
5. 役職による Unrest の上下

■ 2. **進歩フェイズ**

1. リーダーを決める
2. 領土を獲得する (1BP)
3. 街のための場所を準備する (1,2,4,8,12BP)
4. 建物の建設
5. 道を敷く (1,2,4BP)
6. 農地を開拓する (2,4BP)
7. 勅令設定

■ 3. **収入フェイズ**

1. 預金 (1BP/4000gp)
2. 引き出し (2000gp/1BP, Unrest+1, Loyalty 判定 with BP penalty or Unrest +BP)
3. 高価なアイテムを売却する (1 item/district, Economy 判定 DC20/2BP, DC35/8BP, DC50/15BP)
4.Economy 判定 /5BP の収入

■ 4. **イベントフェイズ**

1.25%/75% の確立でランダムなイベントが発生